



week 7

urban design

process

Ilya F Maharika
Islamic University of Indonesia

2011

URBAN DESIGN: PENDAHULUAN

UD bukanlah sekedar “arsitektur yang seluas kota” ataupun lansekap kota dan bukan sekedar “skala di antara arsitektur dan perencanaan”.

UD adalah aktifitas problem-solving yang aktifitasnya berbasis pada “spatial decision-making” di semua level perencanaan yang berkaitan dengan kota.

UD berkaitan dengan bentuk kota yang dapat dilihat secara 2 dimensional maupun 3 yang tergantung pada “resolusi” yang diperlukan dalam proses perancangan kota.

Menggambarkan Kota

Dalam UD sangat penting untuk dapat merepresentasikan kota dengan baik untuk memahami dan menggambarkan kota yang kompleks itu.

urban tissues: jalinan yang terbentuk oleh elemen-elemen kota

urban fabric: bentuk bangun-bangunan dan ruang serta elemen kota yang tampak dalam kesatuan tipologi yang homogen

Urban Design Process | Proses Perancangan Kota

Hamid Shirvani 1985 *Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold.

- > Elemen Urban Design
- > Metoda / proses Urban Design
- > Kriteria rancangan Urban Design

Elemen Urban Design

Domain UD adalah ruang antar bangunan, dari eksterior dari sebuah bangunan sampai dengan bangunan yang lainnya.

"Designing cities without designing buildings" (Barnett, 1974 dalam Shirvani 1985: 6)

Permasalahan: bagaimana kita merancang objek ini? apakah "semua" dirancang? bagian mana yang dirancang dan mana yang tidak penting?

Elemen Urban Design

"Designing cities
without designing
buildings"
(Barnett, 1974
dalam Shirvani
1985: 6)



Elemen Urban Design

Berdasar Urban Design Plan of San Francisco (1970)
Shirvani mulai dari memetakan adanya empat kelompok keterkaitan ruang kota:

1. Internal pattern and image
2. External form and image
3. Circulation and parking
4. Quality of environment

(Wilson dkk, 1979 dalam Shirvani, 1985:6)

Internal pattern and image

gambaran ruang dalam struktur ruang kota dalam skala mikro (micro level), gambaran ruang-ruang fisik yang penting di keseluruhan organisasi ruang kota

titik-titik penting (focal points)

landmarks

pola pergerakan

External form and image

gambaran keseluruhan dari kota, *skyline*,
identitas kota

Circulation and Parking

gambaran kualitas sirkulasi manusia dan kendaraan, keadaan ruang (atau ketiadaan ruang) parkir, keteraturan, kemonotonan, kejelasan rute, orientasi ke tujuan (way finding), keselamatan dan kemudahan akses dan pergerakan

Quality of Environment

keadaan dan kualitas dari:

- > elemen natural dalam kota
- > jarak dengan ruang terbuka
- > kemenarikan facade jalan-jalan
- > kualitas pemandangan
- > kualitas pemeliharaan, kebisingan dan iklim mikro

Elemen Urban Design

Shirvani mengelompokkan domain elemen Urban Design sebagai berikut:

1. Land use
2. Building form and massing
3. Circulation and parking
4. Open space
5. Pedestrian ways
6. Activity Support
7. Signage
8. Preservation

(Shirvani, 1985:8)

Land use

Tujuannya adalah untuk menentukan:

- ▶ tipe penggunaan yang diperbolehkan dalam area tertentu
- ▶ Menciptakan adanya hubungan fungsional antar berbagai area
- ▶ Floor Area yang memungkinkan untuk setiap penggunaan yang diijinkan
- ▶ Skala pembangunan baru
- ▶ Tipe insentif pembangunan yang sesuai untuk area tertentu

Elemen Urban Design

Building form and massing

Tujuannya adalah untuk menentukan:

- ▶ mengatur penampilan bangun-bangunan di antaranya adalah ketinggian (*height*), sempadan (*setback*) dan ketutupan (*coverage*), *bulk*, dan konfigurasinya.
- ▶ skala (terkait dengan human vision, sirkulasi, ketetanggaan antar bangunan dan ukuran ketetanggaan/distrik/bangun-bangunan)
- ▶ "ruang kota" (bentuk dan tipenya, keterkaitan dengan bangunan pembentuknya, elemen yang ada di dalamnya dll.)
- ▶ "massa kota" (urban mass: bangun-bangunan, permukaan lansekap dan besar atau kecilnya objek dalam kota)

Elemen Urban Design

Building form and massing

- bentuk, ukuran, kemasan sangat mempengaruhi karakter ruangnya



Circulation and parking

Parkir mempunyai 2 dampak penting:

- ▶ keberhasilan atau ketidakberhasilan suatu fasilitas (terutama komersial)
- ▶ dampak visual yang memperburuk kualitas fisik suatu ruang

Sirkulasi mempunyai dampak penting:

- ▶ alat yang paling kuat dalam menstrukturkan ruang kota
- ▶ dapat membentuk (*shape*), mengarahkan (*direct*) dan mengatur pola aktifitas (*activity pattern control*)
- ▶ dampak visual dan lingkungan (terutama dengan perkembangan jalan ekspress - tol)

Elemen Urban Design

Open space

Ruang terbuka mempunyai banyak makna:

- ▶ softspace (semua elemen lansekap dalam kota)
- ▶ hardscape (jalan, jalur jalan kaki dan sejenisnya, tempat parkir terbuka dan sejenisnya)
- ▶ taman-taman, alun-alun (*square*)
- ▶ ruang rekreasional lainnya

ruang yang "terabaikan" bukan ruang terbuka!

dahulu ruang terbuka bukan bagian penting dalam urban design, tetapi sekarang harus dipikirkan sebagai bagian integral!

Elemen Urban Design

Pedestrian ways

Jalur pedestrian merupakan bagian penting sejalan dengan sirkulasi dan parkir kendaraan

- ▶ mereduksi ketergantungan pada mobil
- ▶ memperbaiki kualitas lingkungan terutama udara!
- ▶ mempromosikan skala kota yang lebih manusia
- ▶ memungkinkan adanya integrasi yang lebih baik antara fungsi bangunan satu dengan yang lain (fasilitas *rest room* publik, *amenities*, atau bahkan para penjual di antara kantor-kantor besar misalnya)
- ▶ perlu adanya *street furniture* yang menjadi "pengisi" antar bangun-bangunan

Elemen Urban Design

Activity Support

Semua penggunaan dan aktifitas yang membantu memperkuat ruang-ruang publik kota, termasuk di dalamnya adalah semua fungsi dan penggunaan yang menimbulkan aktifitas seperti pasar, tempat rekreasi, perpustakaan umum dll.

- ▶ *activity support* harus diintegrasikan dan dikoordinasikan melalui pemrograman yang adekuat
- ▶ diarahkan untuk *mixed use*, keragaman dan intensitas penggunaan
- ▶ penting untuk memperhatikan "food service" dan hiburan dengan memberi stimuli visual melalui objek fisik yang ada

Elemen Urban Design

Signage

Iklan menjadi elemen visual yang semakin lama semakin penting!

- ▶ mengatur kompatibilitas antara media (ukuran, jenis, bentuk dll.) dengan ruang yang ada
- ▶ mereduksi dampak visual negatif
- ▶ mereduksi kebingungan karena banjir informasi yang tidak jelas
- ▶ menghindarkan adanya "kompetisi" dengan tanda-tanda umum (lalu lintas, petunjuk publik)
- ▶ dapat dibedakan: private info, identitas bangunan, iklan billboard besar, public info, traffic signs dll.

Preservation (conservation)

Bukan hanya untuk bangunan lama tetapi memperhatikan seluruh struktur (bangun-bangunan) dan tempat (*place*) yang ada dalam kota baik permanen maupun temporer sepanjang ekonomis dan signifikan secara kultural

- ▶ proteksi terhadap bangunan bersejarah / penting
- ▶ memelihara aktifitas yang positif dan terkait dengan bangun-bangunan/tempat
- ▶ mempertimbangkan kriteria-kriteria: lokasi, design, setting, material, *workmanship* (estetika), "feeling" dan asosiasi dengan kualitas kesejarahan tertentu.

Metoda / Proses Urban Design

Secara konseptual dapat dikategorikan ke dalam 6 kelompok pendekatan / metoda / proses dalam UD

- ▶ Internalized method
- ▶ Synoptic method
- ▶ Incremental method
- ▶ Fragmental method
- ▶ Pluralistic method
- ▶ Radical method

Metoda / Proses Urban Design

Secara konseptual dapat dikategorikan ke dalam 6 kelompok pendekatan / metoda / proses dalam UD

- ▶ Internalized method
- ▶ Synoptic method
- ▶ Incremental method
- ▶ Fragmental method
- ▶ Pluralistic method
- ▶ Radical method

Internalized method

Merupakan metoda dan proses yang berbasis intuisi, subjektif, personal, kreatifitas dan kadang irrasional.

- ▶ Disainer mengembangkan berbasis intuisi yang didukung pengalaman, ingatan dan latihan
- ▶ Pada tahap konseptual sering tidak diikuti dengan presentasi yang sistematis
- ▶ sangat tergantung pada visi dan latar belakang pengalaman, latar belakang kultural, kemampuan kreatif perancang

Internalized method

Merupakan metoda dan proses yang berbasis intuisi, subjektif, personal, kreatifitas dan kadang irrasional.

- ▶ Banyak dilakukan di "negara berkembang" karena kondisi pengambilan keputusan yang cenderung sentralistik
- ▶ Dikritik tidak sesuai untuk masyarakat yang plural

Synoptic method

Merupakan metoda dan proses yang berbasis rasional dan komprehensif.

- ▶ Merupakan metoda bertahap (dijelaskan secara spesifik terpisah)
- ▶ Memberikan metodologi terhadap pemilihan alternatif yang konsisten
- ▶ Seimbang antara *value* dan *uncertainty* dalam pemilihan alternatif solusi dalam perancangan

Metoda / Proses Urban Design

Synoptic method



Incremental method

Merupakan metoda dan proses yang berbasis seperti halnya synoptic method namun lebih bersifat siklikal, inkremental, satu tahap mempengaruhi tahap berikutnya sampai tercapai tujuan dan sasarannya.

- ▶ Perancang cenderung menetapkan tujuan dan sasaran kemudian membangun tahap secara inkremental untuk mencapainya.
- ▶ Proses pengambilan keputusan yang "langsung ke sasaran"
- ▶ Lebih cenderung membuat "kebijakan jangka panjang" dan "rencana jangka pendek"

Fragmental method

Merupakan metoda dan proses yang berbasis seperti halnya synoptic method namun tidak komplit.

- ▶ Perancang dapat "melompati" tahapan, misalnya pengumpulan data dan analisis > formulasi tujuan dan sasaran > perancangan alternatif
- ▶ Merupakan "campuran" antara *synoptic* dan *intuitive method*

Pluralistic method

Merupakan metoda dan proses berusaha untuk memasukkan faktor struktur sosial dan fungsional dan sistem nilai dari para penghuninya

- ▶ Perancang yakin bahwa generalisasi dan standarisasi tidak valid
- ▶ Merupakan rancangan yang "open ended" dengan kerangka kerja yang saling berhubungan menjadi sebuah sistem yang dinamis
- ▶ Dimulai dari menentukan nilai terhadap suatu ruang oleh masyarakat (makna) dan identifikasi karakteristik elemennya

Metoda / Proses Urban Design

Radical method

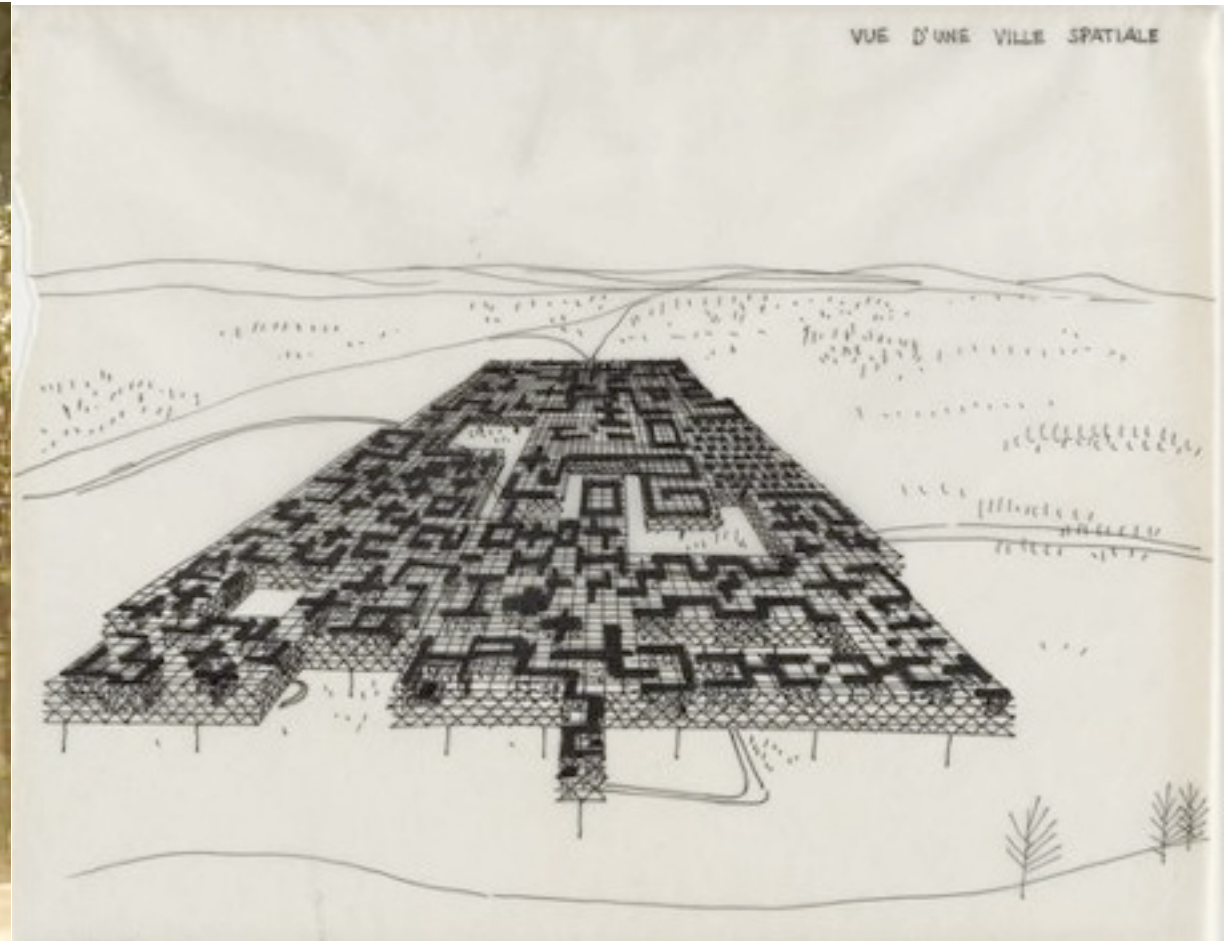
Merupakan metoda dan proses yang berakar dari teori-teori Marxist

- ▶ Perancang harus memahami proses sosial dalam kota terlebih dahulu
- ▶ Tidak menunjuk pada satu metoda perencanaan atau perancangan tertentu
- ▶ Sering dianggap sebagai "teoritis dan akademik murni" belaka
- ▶ Contoh paling konkrit adalah kota-kota *a la* Uni Soviet

Kriteria Urban Design

Shirvani	San Fransisco UDP	Urban System Research Engineering	Kevin Lynch
Access	Clarity/Convenience	Access & Orientation	Access
Compatibility	Harmony/Capability	Fit with Setting	Fit
Views	Scale & Pattern Visual Interest	Views	Views
Identity	Character/ Distinctiveness Definition of space	Express of identity	Sense
Sense	Activity	Fit with Setting	Sense
Livability	Amenity/Confort Scale & Pattern Variety/Contrast Visual Interest	Care&Maintenance Activity Support Visual Confort Natural Elements	Control Vitality

Metoda / Proses Urban Design



- Yona Friedman, seorang marxist, dengan rancangannya yang berusaha mengubah Paris

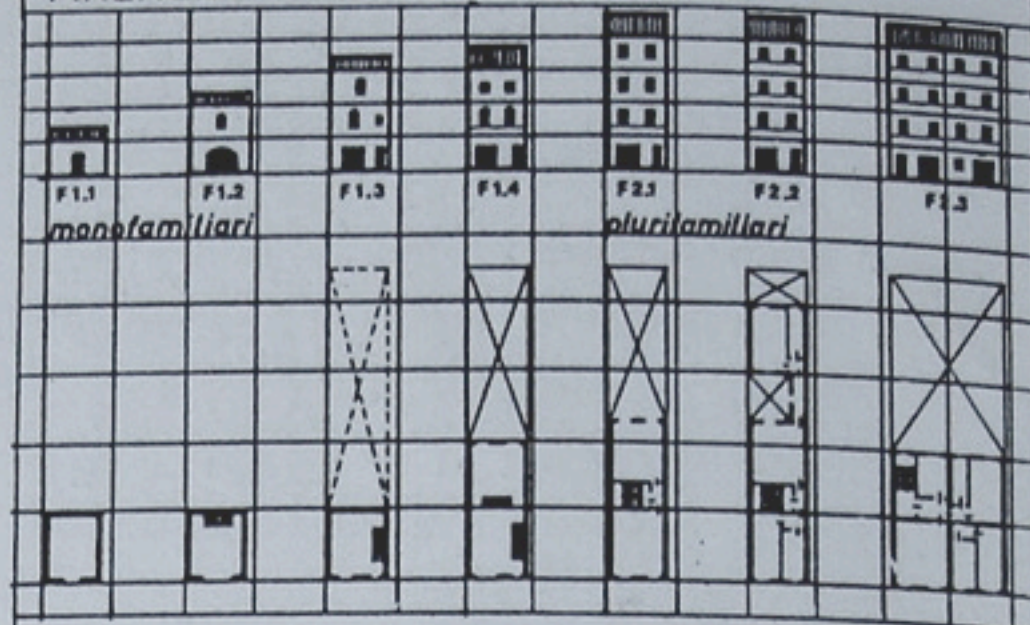
Metoda / Proses Urban Design



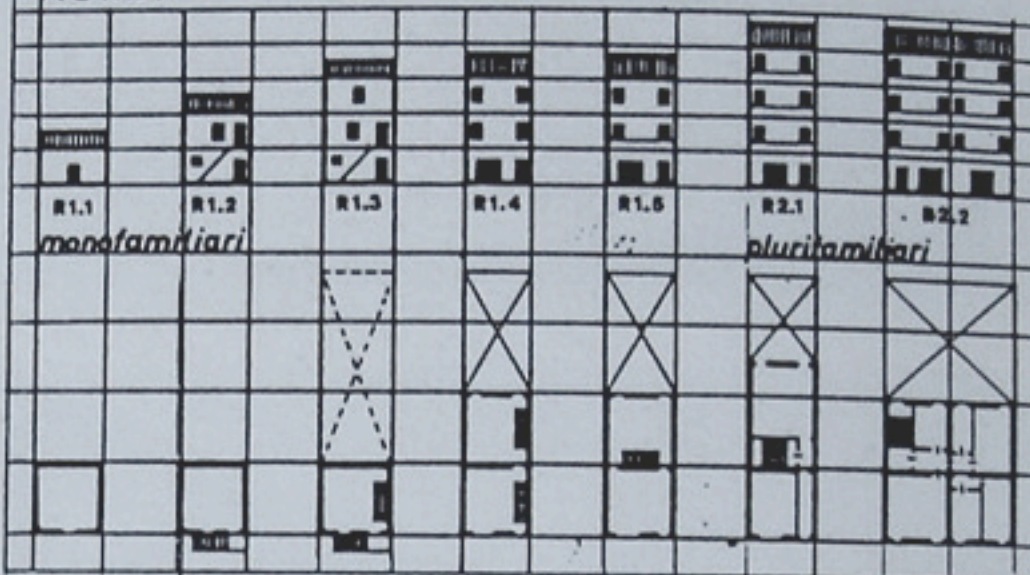
- Dresden, sebuah "warisan Uni Soviet": ruang-ruang yang terbuka lebar dan gedung-gedung apartemen yang mendominasi

TIPO PORTANTE E VARIANTI SINCRONICHE DOVUTE ALL'ISORIENTAMENTO SOLARE	
AGGREGATO RURALE ANTICO TIPO DI SOSTRATO DOMUS ELEMENTARE MONOPIANO	0
	0.1 TIPO PORTANTE (CON ACCESSO FRONTALE) 0.2 VARIANTE SINCRONICA (CON ACCESSO LATERO)
AGGREGATO RURALE CASA-CORTE AGRICOLA 2 PIANI+SOFFITTA E CASONE MARGINALI	1
	1.1 VARIANTE SINCRONICA (CON ACCESSO FRONTALE) 1.2 VARIANTE SINCRONICA (CON ACCESSO LATERO)
AGGREGATO PROTURBANO CASA-CORTE PROTURBANA CON PARZIALE TABERNIZZAZIONE	2
	2.1 TABERNAE+ACCESSO CENTRALE 2.2 PIANCO CASA+ACCESSO+1 TABERNA
AGGREGATO URBANO CORTE-PALAZZO DERIVATA DALLA CASA-CORTE	3
	3.1 CORTI SCHIERE TABERNIZZATE 1 VENETICA+1 PADANA 3.2 CORTI SCHIERE: 1 VENETICA 1 PADANA TABERNIZZATA
	4
	4.1 ACCESSO ASSIALE 4.2 ACCESSO CENTRALE NON ASSIALE

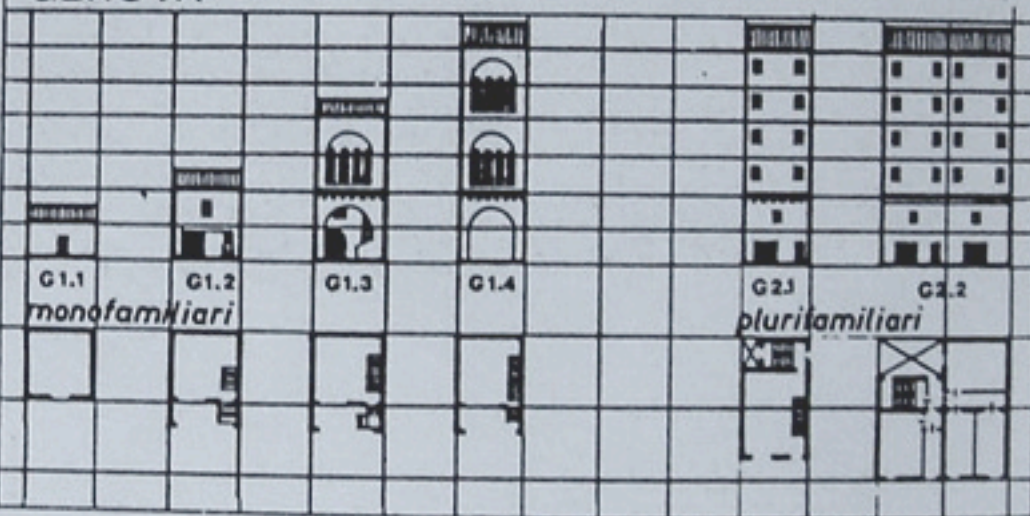
FIRENZE

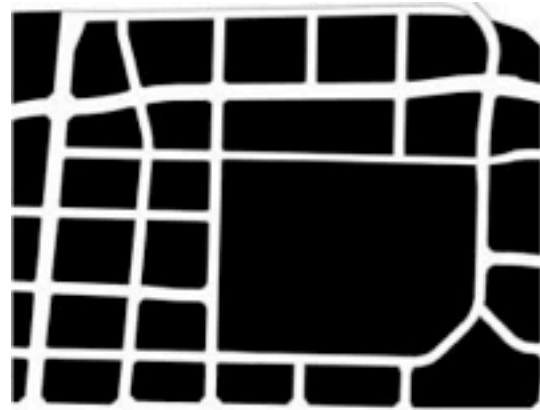


ROMA



GENOVA





MISSISSAUGA



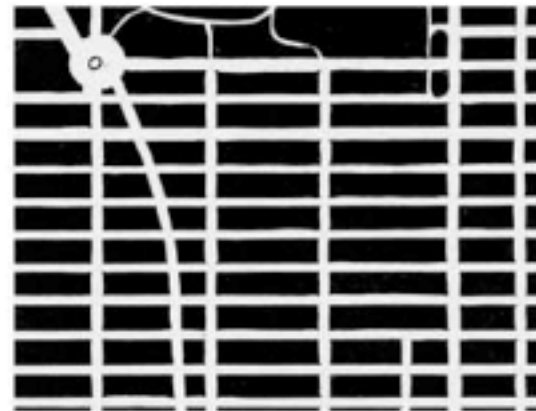
BARCELONA



COPENHAGEN



LONDON



NEW YORK



PARIS



ROME

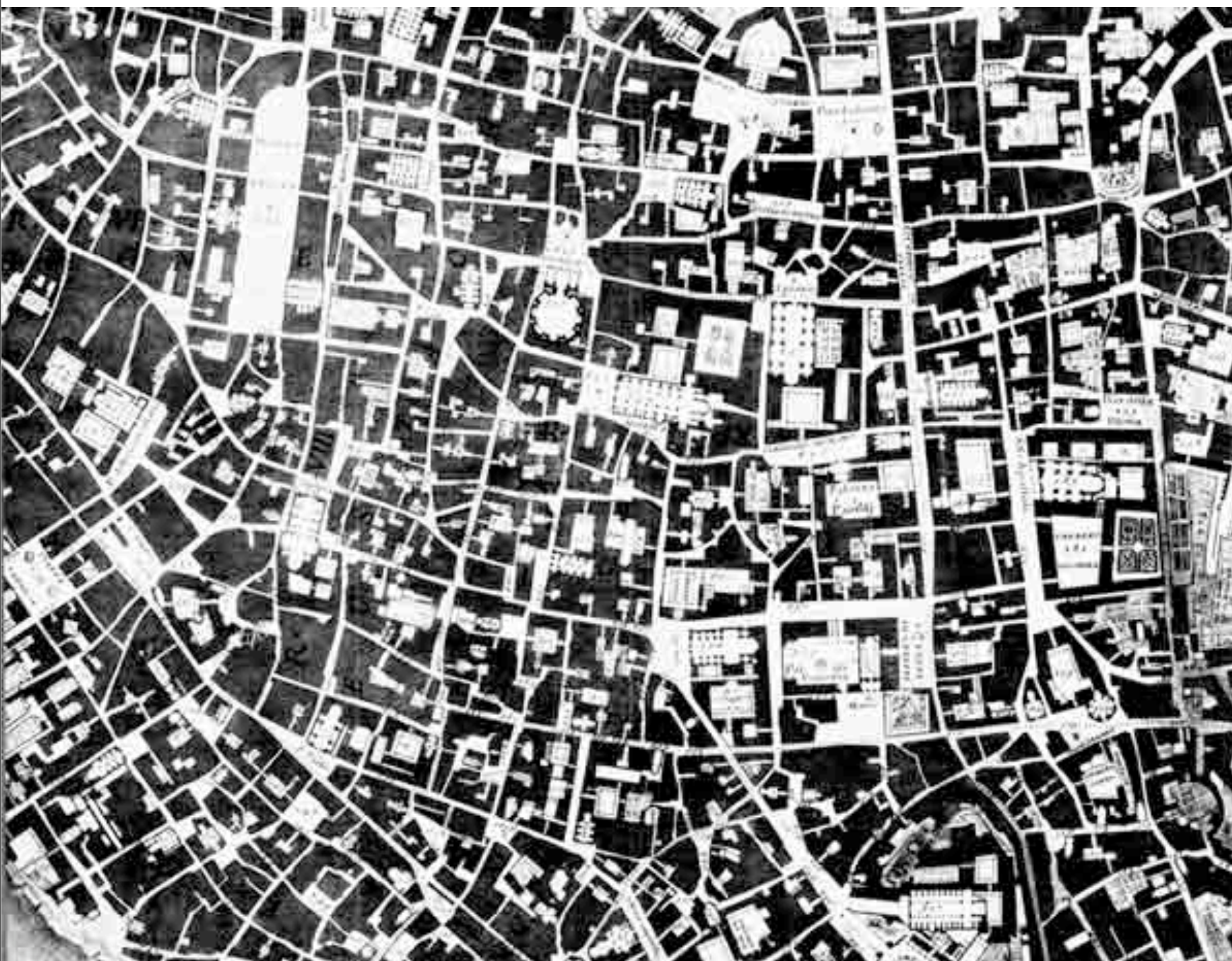


SAN FRANCISCO

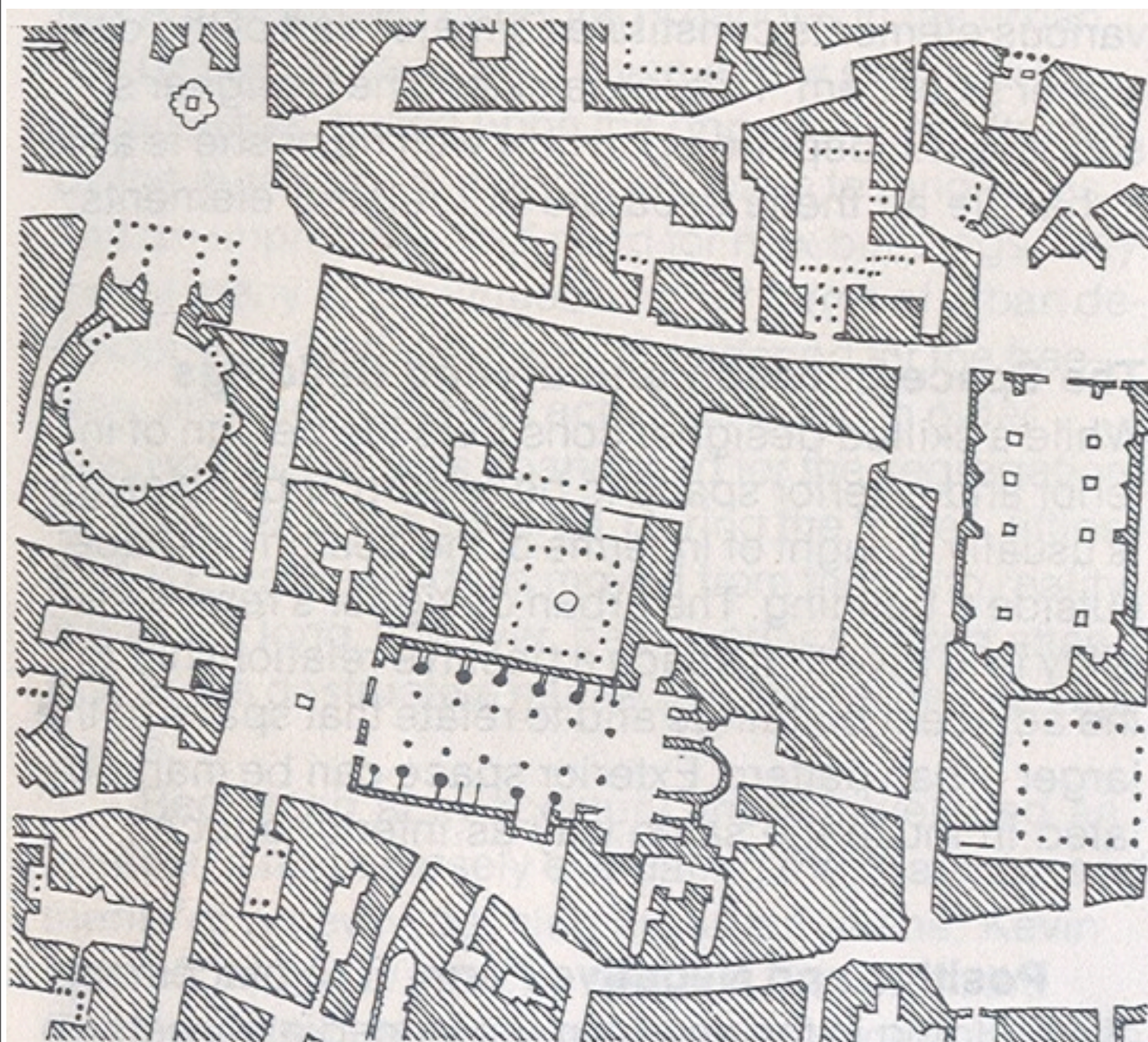


TORONTO

figure-ground map:
 penggambaran kota yang mereduksi kompleksitasnya menjadi 2 dimensional dan 2 parameter dasar: bangunan dan ruang antar bangunan



Peta Nolli - dibuat oleh Giambattista Nolli - untuk kota Roma menunjukkan adanya interaksi antara ruang dalam-ruang luar. Peta ini menjadi dasar bagi teori figure-ground. Peta Nolli merepresentasikan kota dalam 2 dimensi

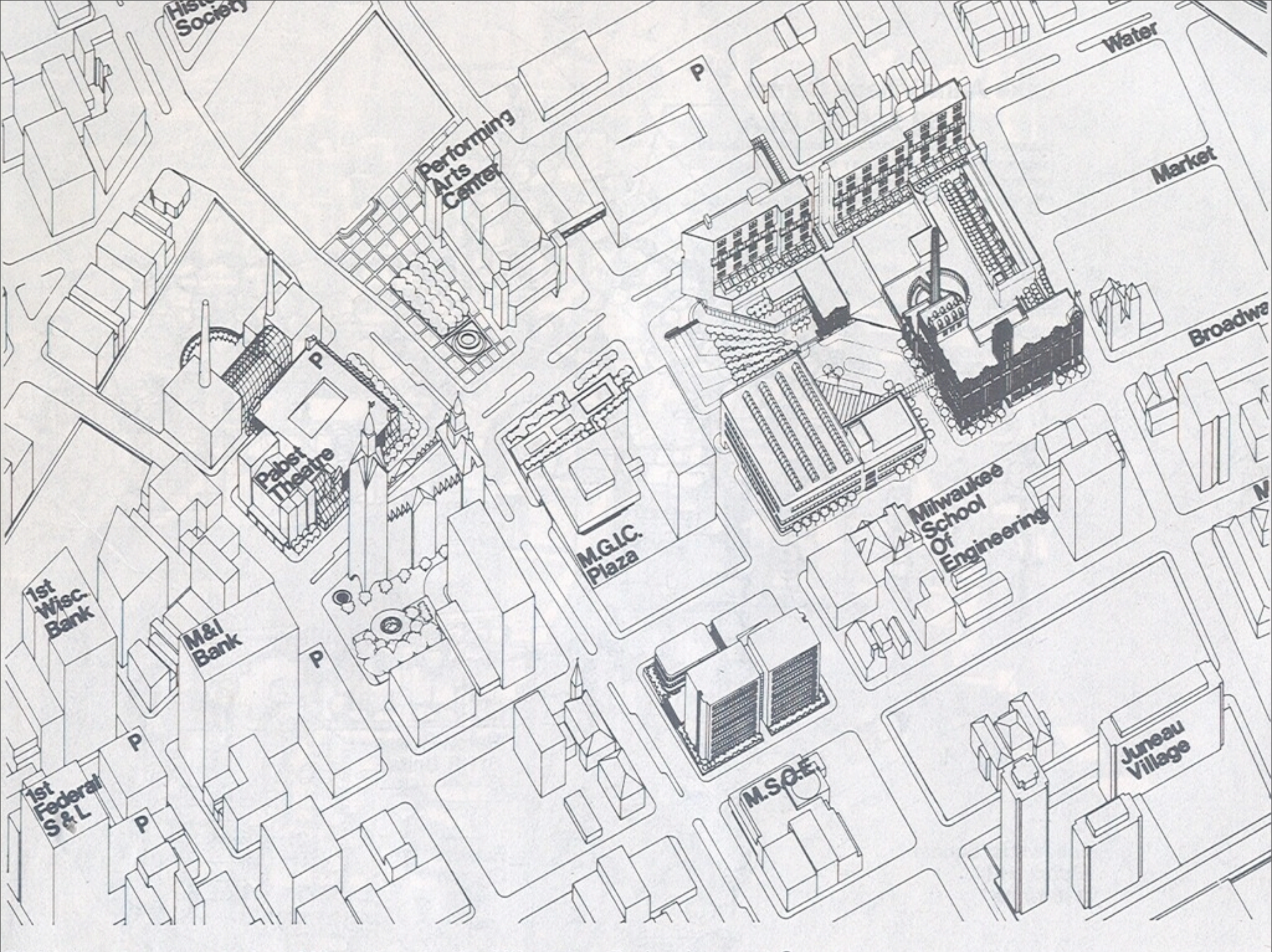


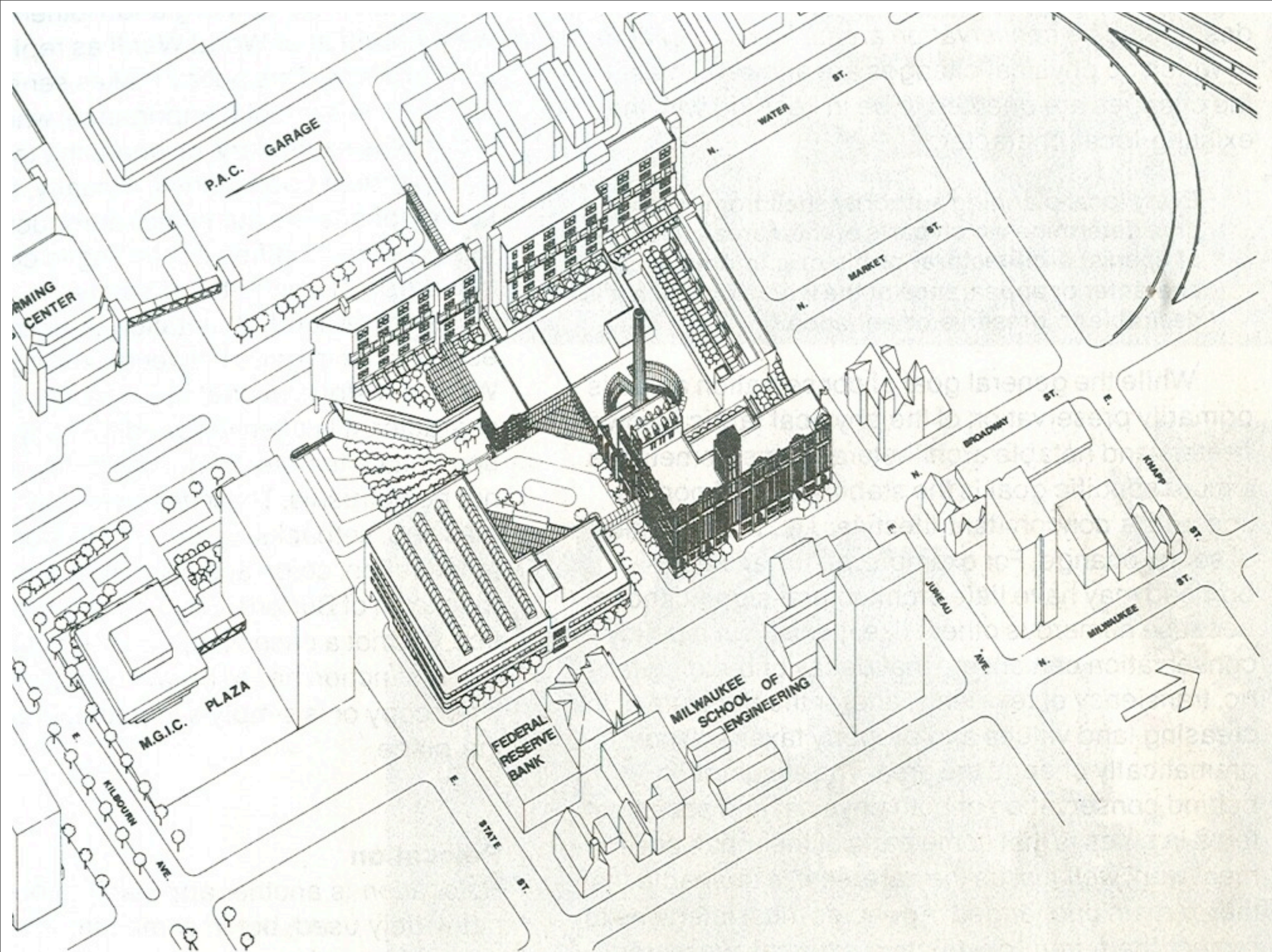
Peta yang disusun oleh Giambattista Nolli untuk kota Roma ini menunjukkan adanya bagian bangunan (diarsir) dan ruang antar bangunan serta ruang luar/dalam yang saling bertautat yang menunjukkan keterkaitan.

**isometric/
axonometric:**
penggambaran kota
yang lebih kompleks
3dimensional dengan
menunjukkan sosok
bangunan dan ruang
yang tercipta

Berlin berdasarkan usulan
sebuah konsultan fengshui

<http://www.fengshui-consultants.co.uk>

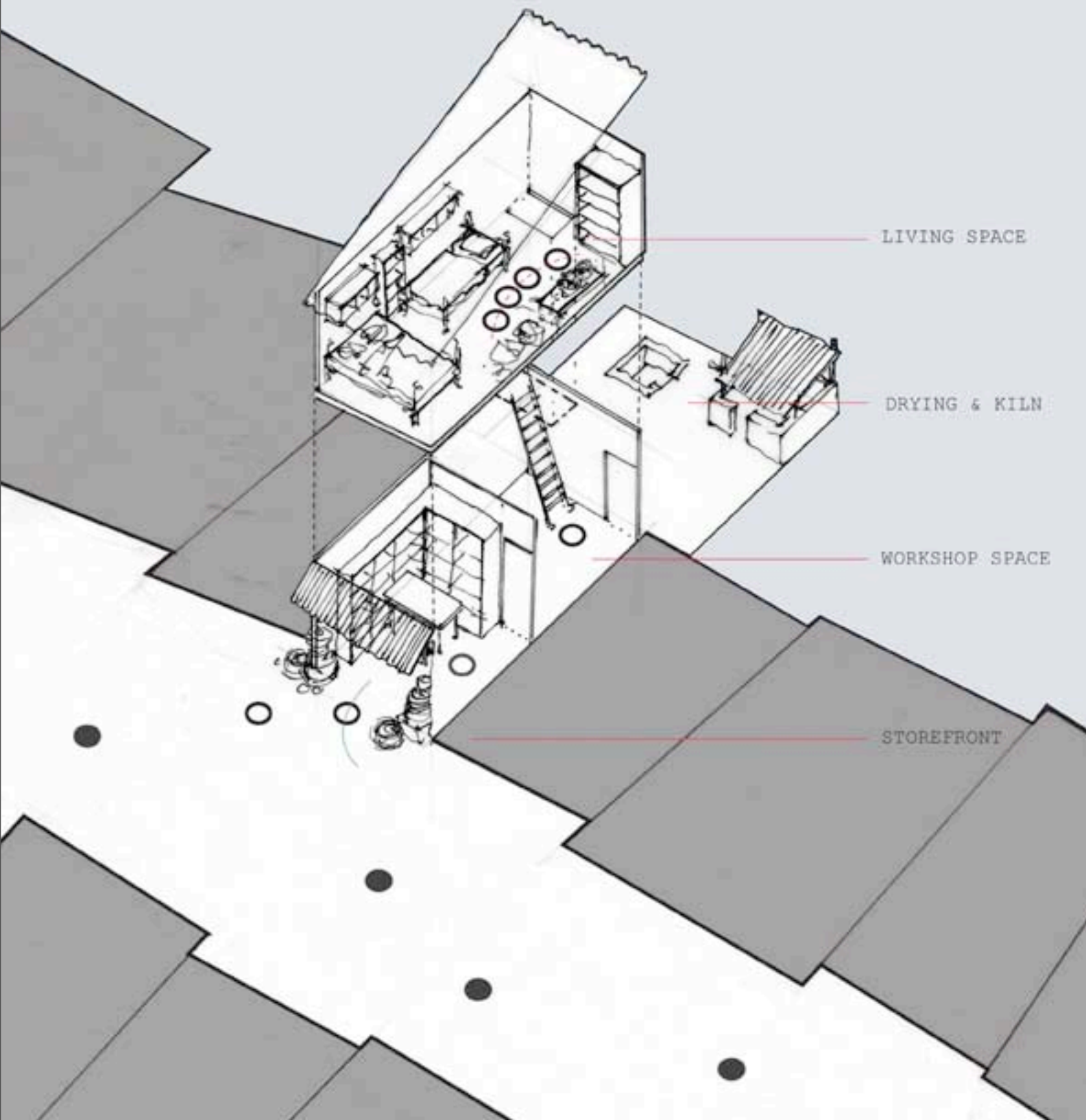






vista/urban landscape: penggambaran kota yang menunjukkan suasana: mengkaitkan antara bangunan, ruang dan aktifitas

http://www.planning.nsw.gov.au/parramatta/system/files/f1/f2/o2/church_st.jpg



**tipologi /
morfologi:**
penggambaran
bentuk atau
elemen kota

<http://www.airroots.org/wp-content/uploads/2009/01/tool-house.jpg>

PARADIGMA PERANCANGAN KOTA

Decision environment approach: didasari pada tujuan yang luas dan demokratis serta responsif terhadap realitas proses perkembangan perkotaan.

The living environment approach: proaktif, partisipatori dan menghubungkan secara langsung aktor kota dengan tujuan dan strategi. Berbasis pada “kebutuhan dan aspirasi pengguna” daripada ‘high design’ atau ‘high art’.

Aesthetic approach: kekuatan unilateral yang kuat



IDEOLOGI PERANCANGAN KOTA

konsern dengan order
estetika

konsern dengan
lingkungan sosial ideal

idealisasi dari lingkungan
sosial yang dicerminkan
dalam bentuk fisik



RUANG KOTA DAN PENGGUNA

environmental determinism:

lingkungan fisik menjadi faktor penentu perilaku tertentu.

environmental possibilism:

lingkungan fisik memberi peluang terjadinya perilaku tertentu.

environmental probabilism:

lingkungan fisik memberi pilihan kepada manusia dan memberi peluang terjadinya perilaku tertentu dari pada perilaku yang lain.



Tuesday, April 5, 2011





Tuesday, April 5, 2011

BANGUNAN ARSITEKTURAL SEBAGAI DETERMINAN FISIK BENTUK KOTA

Bangunan sebagai generator aktifitas

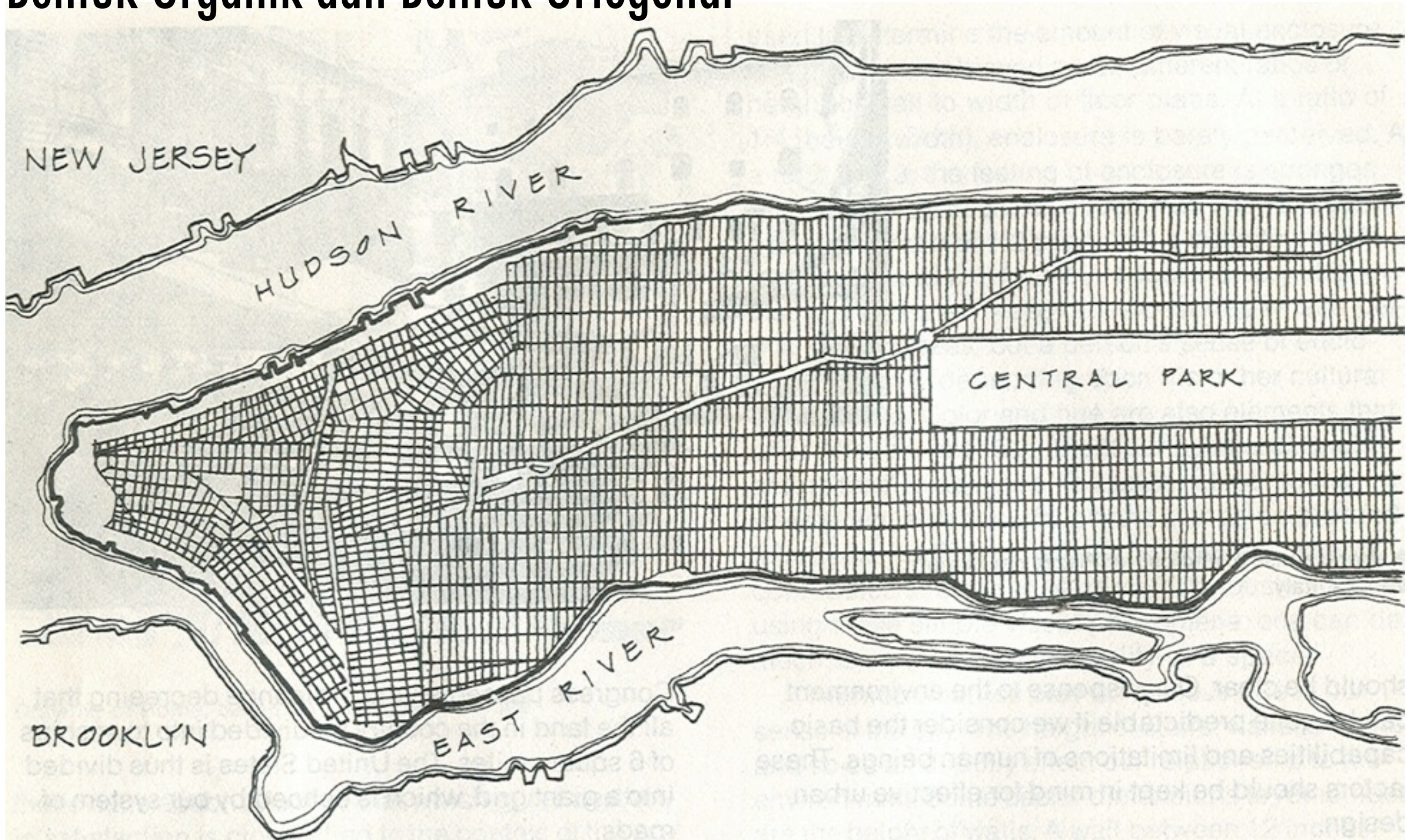
Bangunan sebagai elemen pembatas ruang kota

Bangunan sebagai node dan landmark

Bangunan sebagai edge dan facade

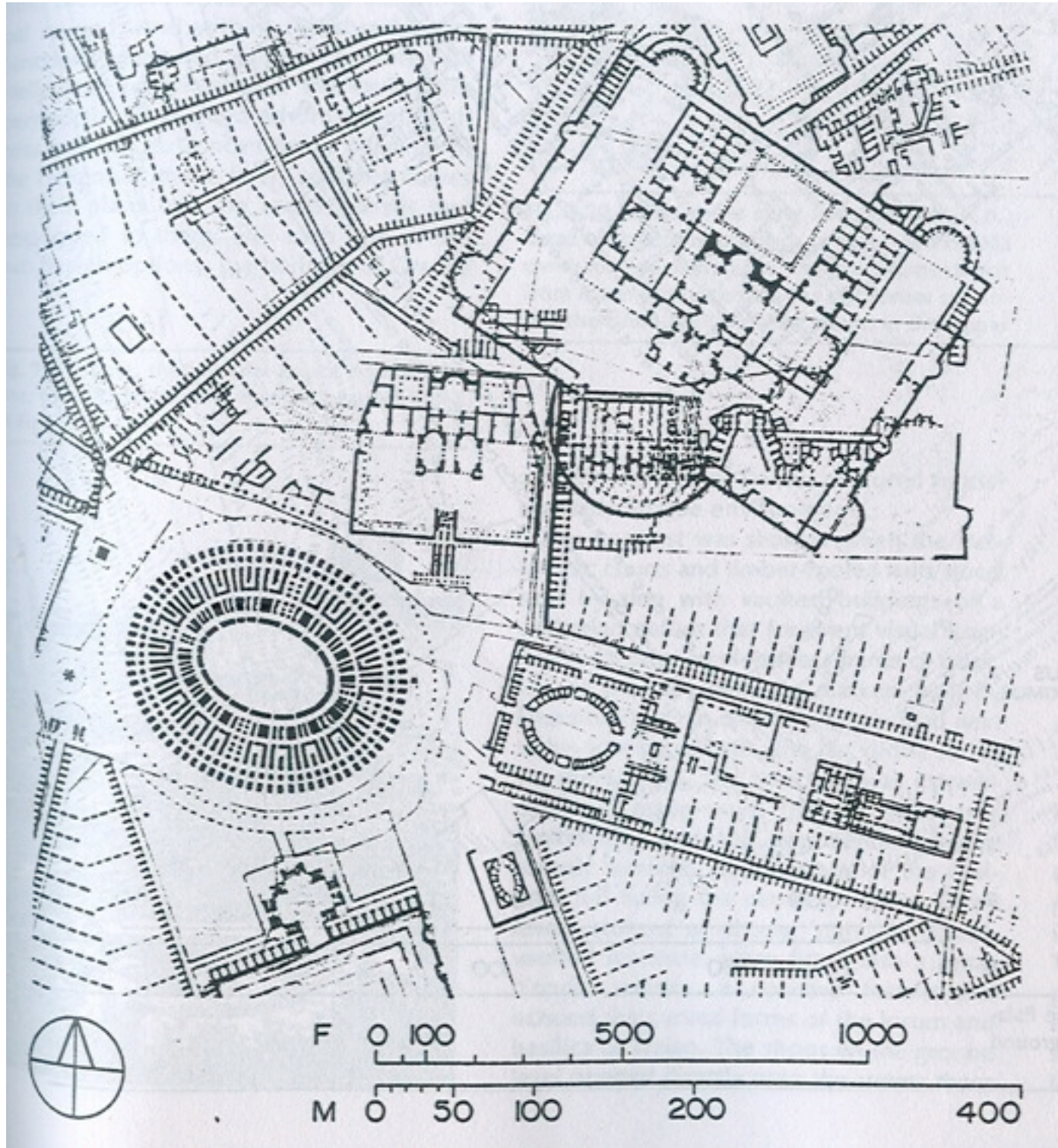
DETERMINAN FISIK BENTUK KOTA

Bentuk Organik dan Bentuk Ortogonal



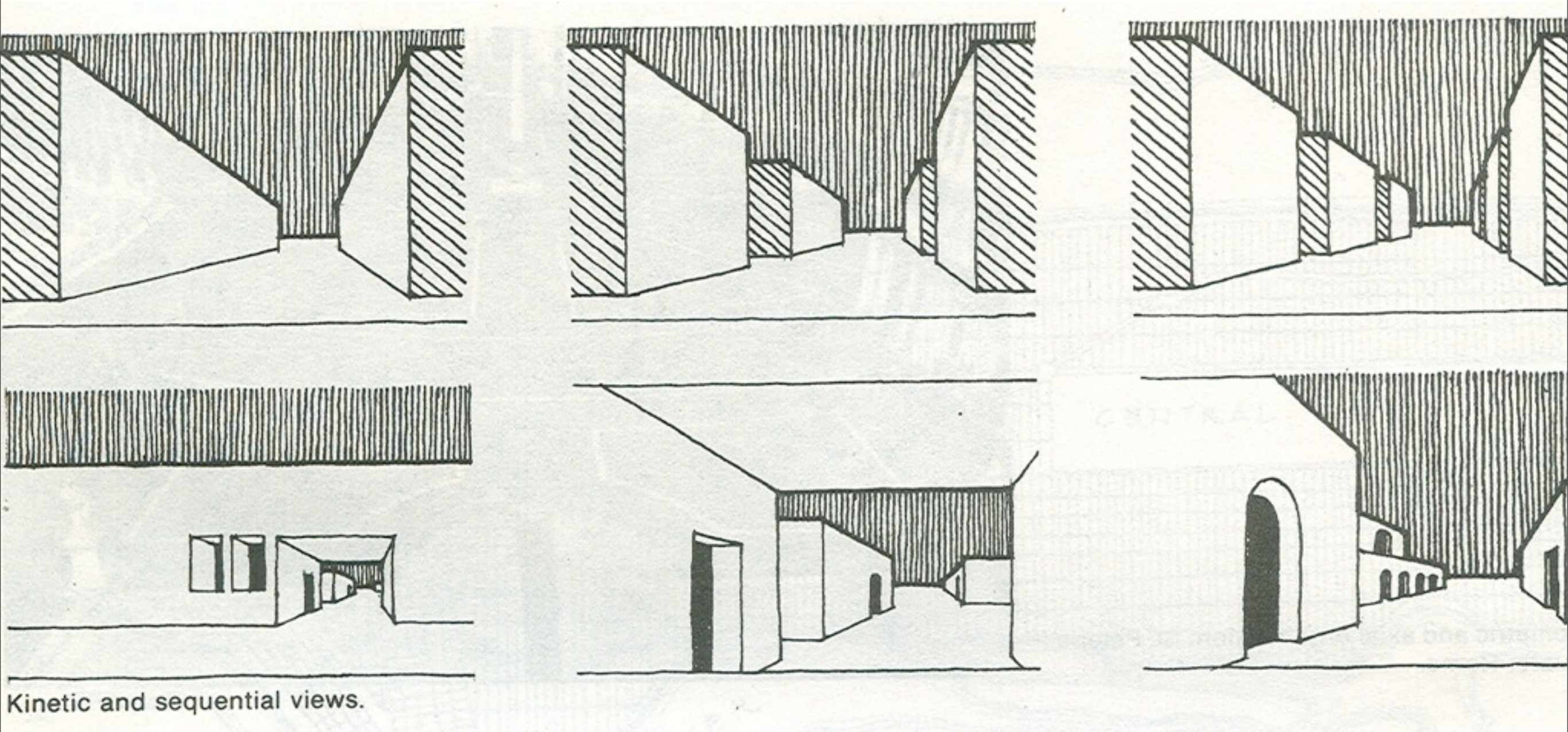
DETERMINAN FISIK BENTUK KOTA

Geometri dan aksis sebagai piranti tata atur



DETERMINAN FISIK BENTUK KOTA

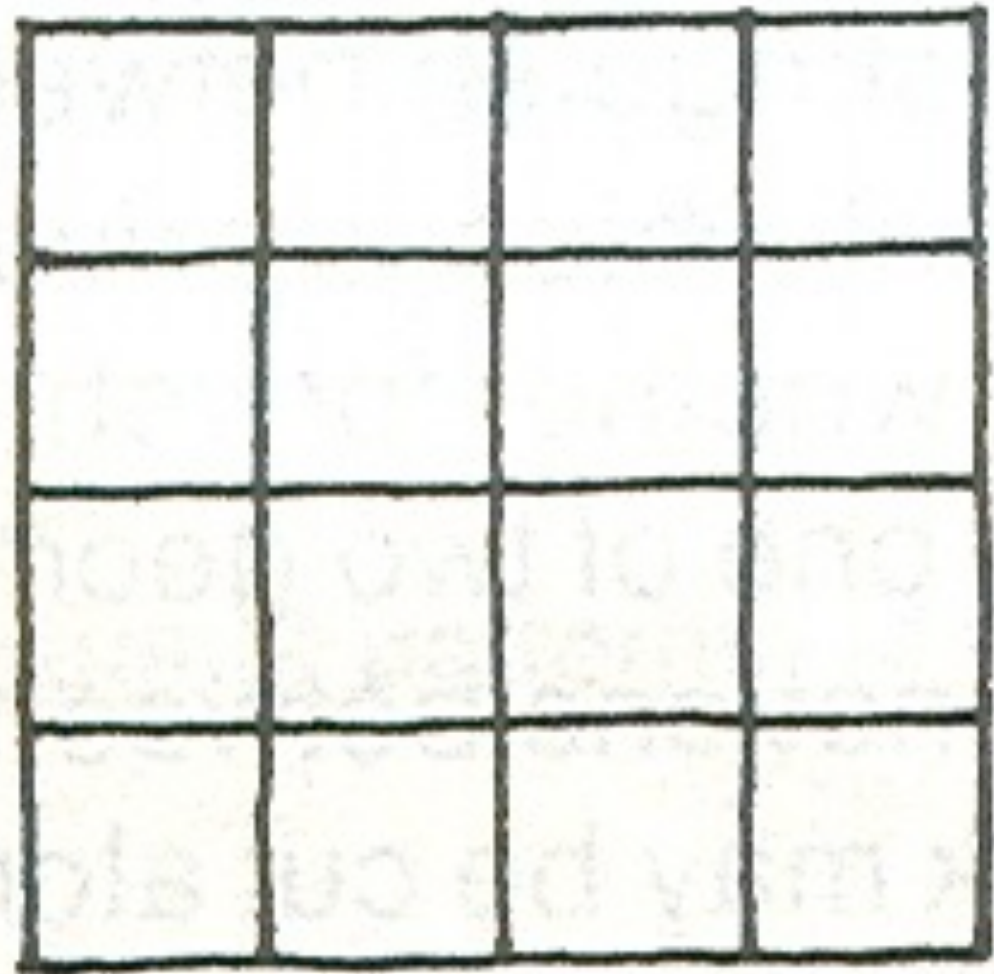
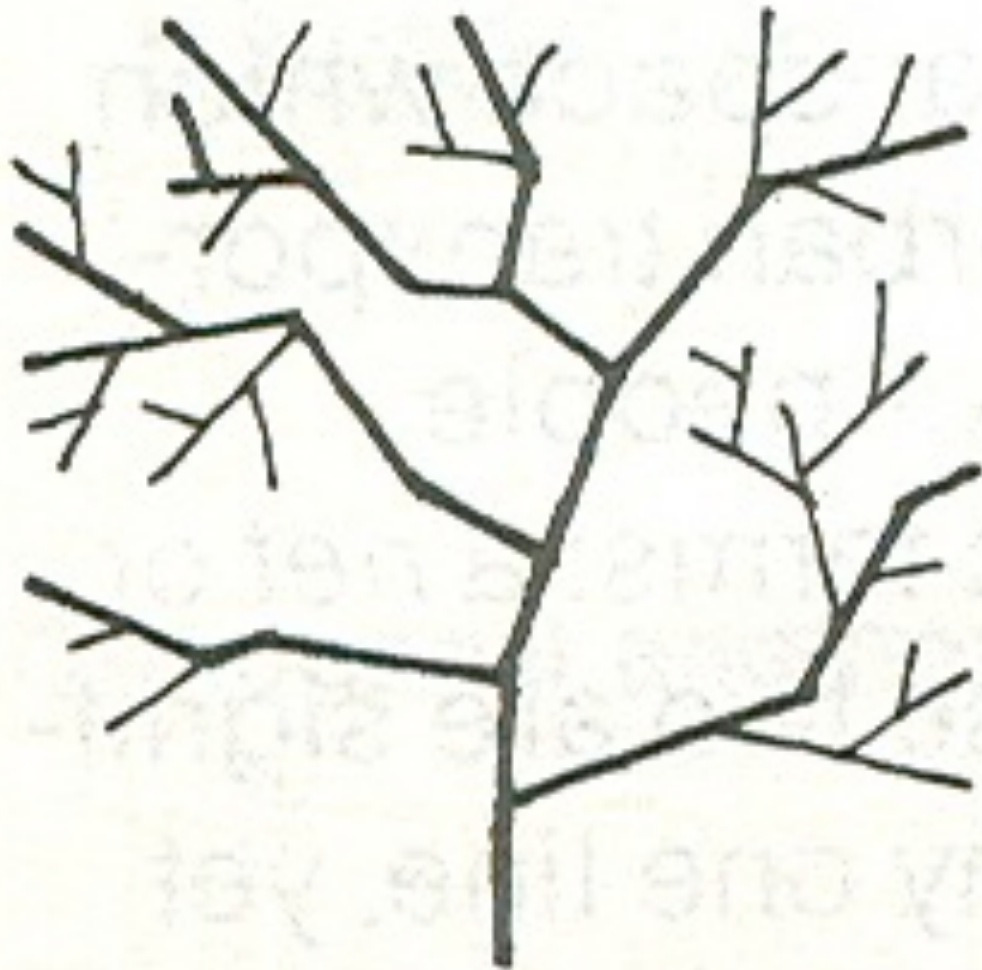
Kinetik dan piranti tata atur sekuens



DETERMINAN FISIK BENTUK KOTA

Jejaring transportasi

Jejaring telekomunikasi dan pelayanan



Tree and network pattern transportation systems.



2. SUMMARY OF SIGN TYPES

http://pedshed.net/blog/wp-content/uploads/2008/03/precise_plan.gif

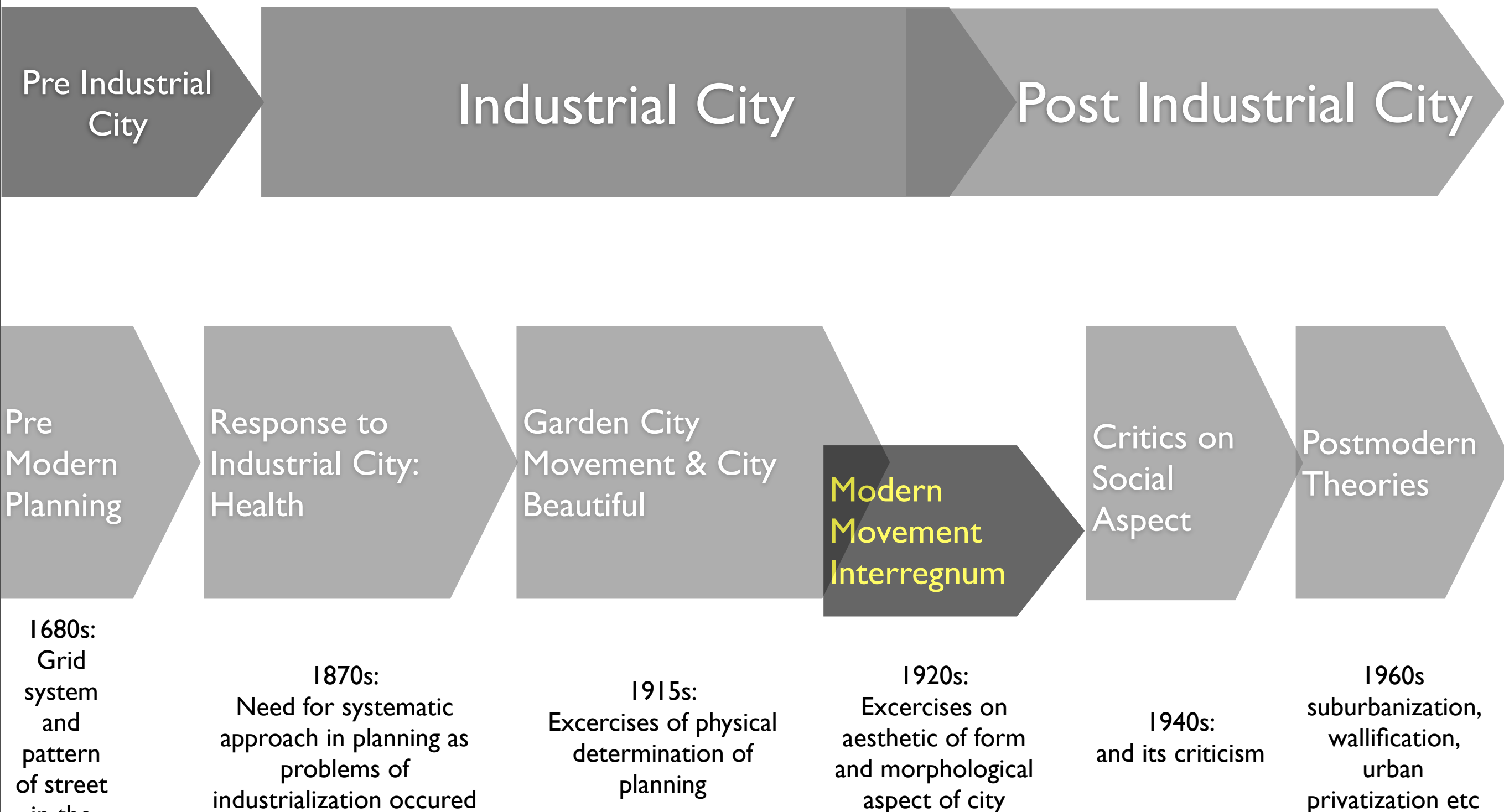
Perkembangan Teori Urban Design

Dicetuskan oleh akibat Revolusi Industri yang menjadikan kota berjelaga. Berkembang dalam gerakan City Beautiful Movement, Garden Cities of Tomorrow dll.

Dipengaruhi oleh gerakan International Modern Architectural Congress (CIAM) 1920an di Europe yang dipelopori oleh Le Corbusier, Walter Gropius dkk.

Dimulai oleh wacana yang dikembangkan oleh Paul Sprrieregaaen “Urban Design: the Architecture of Towns and Cities” (1965) yang mengedepankan rigiditas, zoning fungsional dengan fungsi tunggal dan penggunaan bangunan tinggi.

Urban Design / Planning History

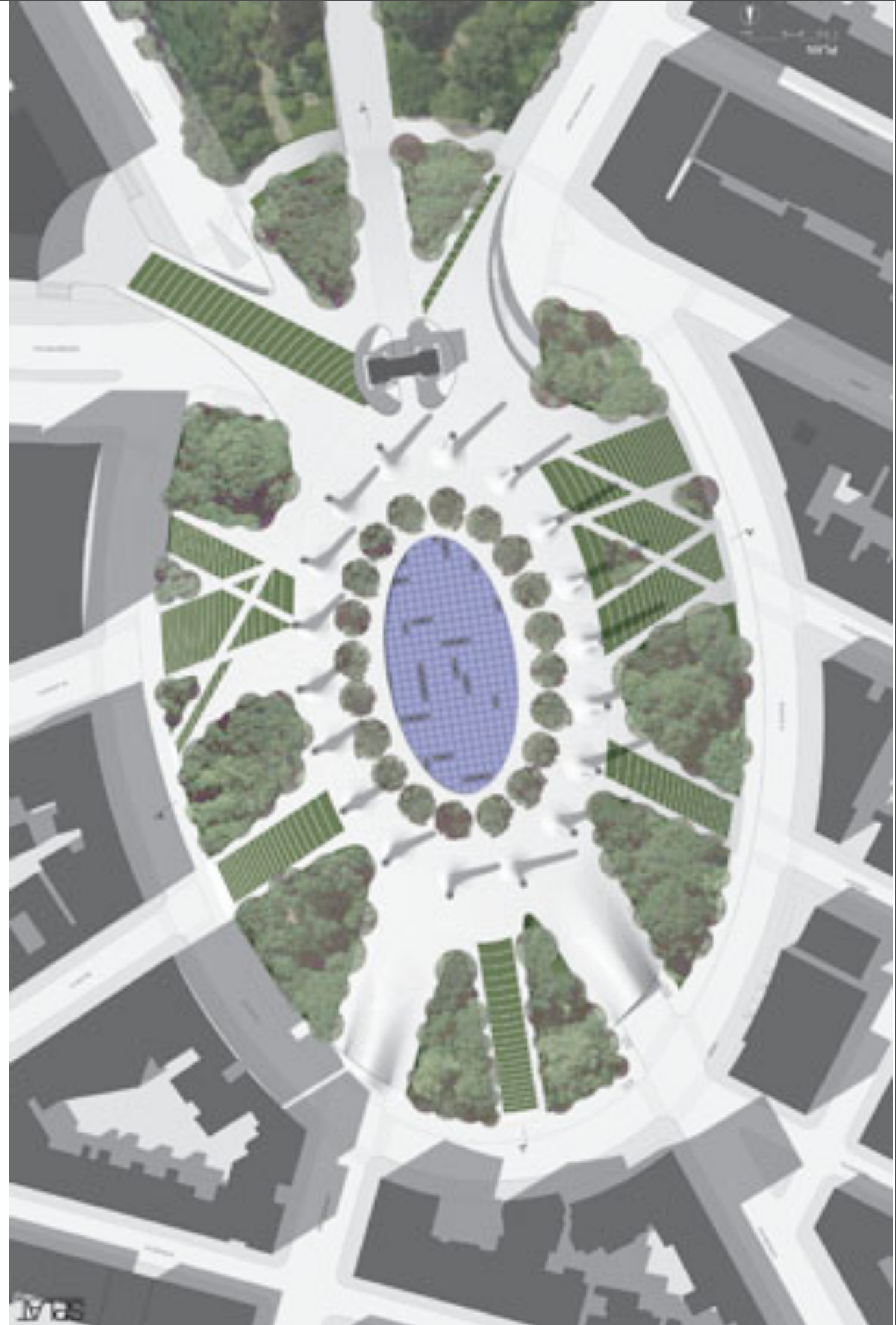


Dalam waktu yang hampir bersamaan, muncul pula gerakan “organik” yang dipelopori gerakan *Garden City* di Inggris. Di US dipelopori Frederick Law Olmsted dan Louis Mumford. Kelompok ini lebih cenderung mengembangkan kota secara desentralisir, *low-density* dan cenderung berkarakter suburban. Kota diorganisir secara hierarkhis berbasis masyarakat yang semi-otonom di level unit ketetanggaan atau “super-block”



Semangat “organik” ini
sepertinya tak pernah
hilang, bahkan saat ini
menjadi sangat penting
dengan adanya isu
pemanasan global dan
urban heat island.

http://pentagramarchitects.com/SPLAT_plan.jpg





Di tahun 1960an, sosiolog Jane Jacobs mempublikasikan kritik terhadap modernism *The Death and Life of Great American Cities* yang membawa perhatian kepada kompleksitas pengaturan tata guna lahan dalam kehidupan kota berkepadatan tinggi serta pentingnya aktifitas bersama di jalan-jalan kota.

http://mcns.blogspot.com/2006_04_01_archive.html

http://farm3.static.flickr.com/2114/2209235052_932421940e.jpg

Di tahun 1950an Kevin Lynch di MIT mulai mengembangkan teori persepsi dan perilaku manusia dan perilaku di kota dalam bukunya *The Image of City*, 1964.

Berikutnya Scott Brown dan Robert Venturi mempublikasikan bukunya *Complexity and Contradiction in Architecture* yang mempertanyakan International style dan menyarankan pendekatan yang lebih konservatif terhadap style dan simbolisme

Morfologi

Di awal 1980an muncul pendekatan morfologis pada UD yang dipelopori oleh Colin Rowe dari Cornell University. Ide dasarnya adalah mempertahankan pola tradisional jalan-jalan abad 19th serta bentuk blok perkotaan (*urban block*) dan *street square*.

<http://undertow.arch.gatech.edu/homepages/cjarrett/colin%20rowe.jpg>